

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Herdiansyah, M. Y dan Afrianto, I. 2013, *Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Qur'an Berbasis Mobile*, Bandung.
- [2] Hartati, Z. 2004, *Penerapan metode Iqra Dalam Belajar Membaca Al-Qur'an (Studi teniatrg pedcrapan Metode Iqra di TKA-TPA BKPRMI Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah*.
- [3] Rudianto. 2013, *Pembuatan Aplikasi Iqro' dan Juz'Amma Berbasis Android*, Yogyakarta.
- [4] Sobri, M dan Abdillah. L. A. 2013, *Aplikasi Belajar Membaca Iqro Berbasis Mobile*, Yogyakarta.
- [5] Dewi, G. P. F. 2012, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa sd Berbasis Macromedia Flash*, Yogyakarta.
- [6] Tim Penulis. 2013, *Step By Step Menjadi Progammer Android*, Andi, Yogyakarta dan Wahana Komputer, Semarang.
- [7] Untoro, F. X. W. Y. 2010, *Algoritma dan Pemrograman dengan Bahasa Java*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [8] Nurhasanah, Y. I dan Destyany, S. 2011, *Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup*, Bandung.
- [9] Tim Penulis. 2011, *Panduan Praktis Microsoft Visio 2010 untuk Beragam Desain Diagram*, Andi, Yogyakarta dan Wahana Komputer, Semarang.
- [10] Pradana, R. 2013, *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional Cs5*, Yogyakarta.
- [11] Mega, S. D. 2012, *Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu*.
- [12] Sugiyono. 2010, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*, Bandung.